DOCUMENT RESUME

ED 460 790 PS 030 107

AUTHOR Schottman, Elly, Ed.

TITLE Welcome to the Web: An Activity Booklet for Parents and Kids = Bienvenidos a Internet: Libro de actividades para padres y ninos.
INSTITUTION WGBH-TV, Boston, MA.
SPONS AGENCY Office of Educational Research and Improvement (ED), Washington, DC.; Public Broadcasting Service, Washington, DC.
PUB DATE 2001-00-00
NOTE 34p.; Corporate funding is provided by Juicy Juice, Post Cereals, and Lego. Produced by the Educational Programming and Outreach Department.
CONTRACT R295A00002
AVAILABLE FROM WGBH, 125 Western Avenue, Boston, MA 02134. E-mail: wgbh_materials_request@wgbh.org.
PUB TYPE Guides - Non-Classroom (055) -- Multilingual/Bilingual Materials (171)
LANGUAGE English, Spanish
EDRS PRICE MF01/PC02 Plus Postage.
DESCRIPTORS *Children; *Internet; Learning Activities; Multilingual Materials; Parent Child Relationship; Parent Materials; *Parents as Teachers; *World Wide Web
IDENTIFIERS Arthur (Television Series); Family Activities; Home Computers

ABSTRACT

Noting that children need help in learning to use wisely the computer and the Internet, this booklet, in English and Spanish versions, uses the characters from the public television program "Arthur" to suggest activities for parents to use with their children. The booklet begins with a read-aloud story about using computer games and the Internet at home and school and includes questions for discussion. Basic information is also presented about the Internet, the World Wide Web, electronic mail, and bookmarking web sites. The booklet describes activities available on the "Arthur" web site and contains comments from parents and children about the site. An activity to practice using a search engine is included. The booklet concludes with tips for using the Internet, including parents using the web with their children, talking about advertisements on the web, discussing accuracy of information available on the web, placing the home computer in a family "public" area, limiting screen time, bookmarking sites appropriate for children, and teaching children basic safety rules. (KB)

Reproductions supplied by EDRS are the best that can be made from the original document.

ED 460 790

Welcome to the Web: An Activity Booklet for Parents and Kids= Bienvenidos a Internet: Libro de actividades para padres y ninos.

Elly Schottman, Editor

WGBH Educational Foundation

2001

U.S. DEPARTMENT OF EDUCATION
Office of Educational Research and Improvement
EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC)

X This document has been reproduced as received from the person or organization originating it.

☐ Minor changes have been made to improve reproduction quality.

• Points of view or opinions stated in this document do not necessarily represent official OERI position or policy.

PERMISSION TO REPRODUCE AND DISSEMINATE THIS MATERIAL HAS BEEN GRANTED BY

Sonja Latimore

TO THE EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC)

1

PS 030 107

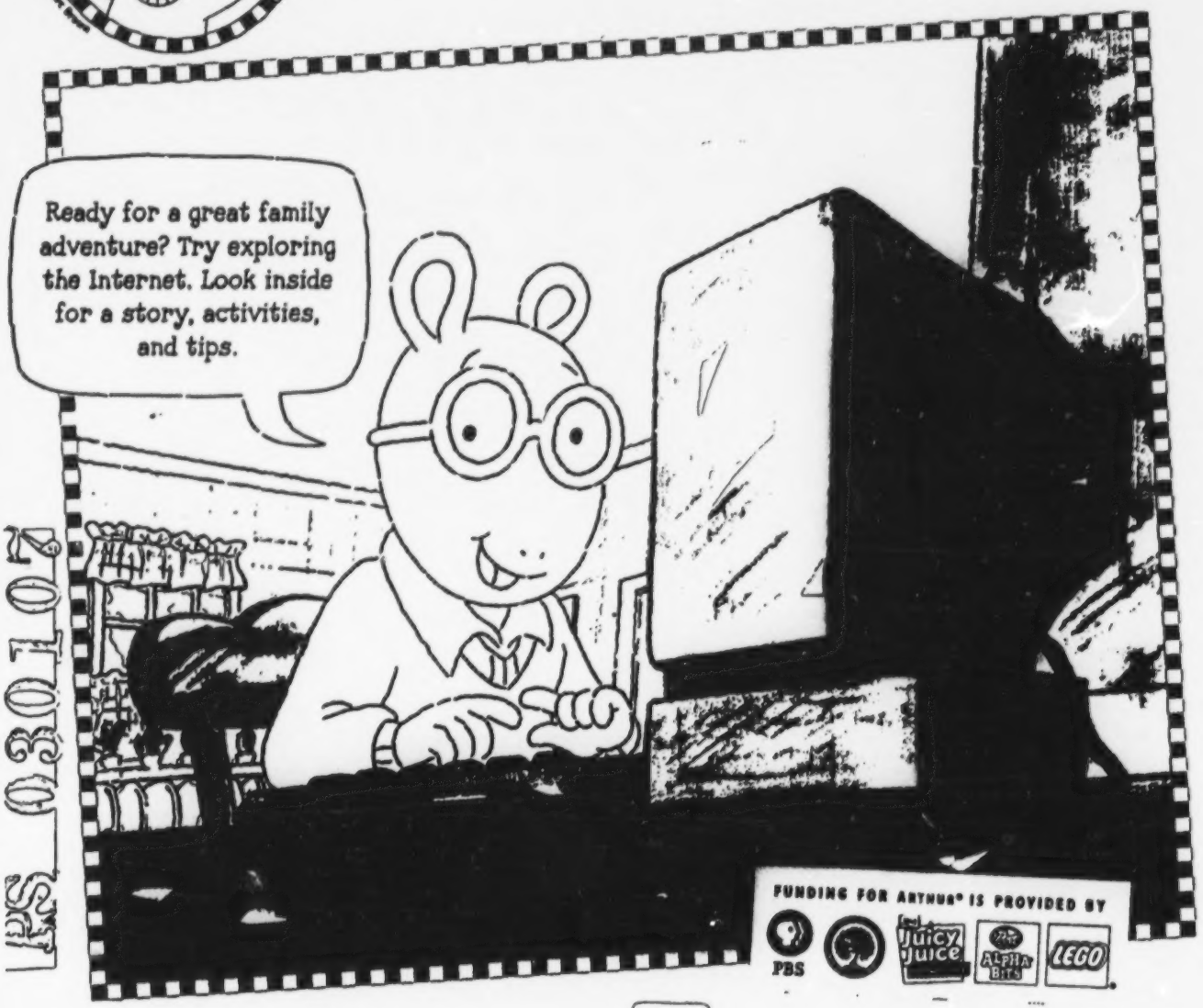
BEST COPY AVAILABLE

2

BEST COPY AVAILABLE

Welcome to the Web

AN ACTIVITY BOOKLET FOR PARENTS AND KIDS


Ready for a great family adventure? Try exploring the Internet. Look inside for a story, activities, and tips.
FUNDING FOR ARTHUR® IS PROVIDED BY
PBS
Juicy Juice
ALPHA BITS
LEGO

ES 03107

BEST COPY AVAILABLE

Dear Families,

Arthur and his friends love to play on the computer—checking out Web sites, sending e-mails, and playing games. Like most kids, they often find it hard to tear themselves away from the screen.

Kids can learn a lot from the computer and the Internet, but just like any other tool, they need to learn how to use it wisely. This activity booklet will give you some ideas about safe and responsible ways you and your child can explore the Internet. And, to get started, be sure to check out the award-winning ARTHUR Web site.

Many ARTHUR stories in books and on television also feature computer use, which can be another good way to start talking about computers and the Web. This season, two of the new ARTHUR shows focus on kids and computers: "Sue Ellen Gets Her Goose Cooked" and "Best of the Nest." You'll find a story version of "Best of the Nest" in this booklet.

We hope you and your children continue to enjoy watching Arthur and his friends on TV and exploring their world on the ARTHUR Web site.

Sincerely,

Carol Greenwald

Carol Greenwald
Executive Producer, ARTHUR

SEE IT ON PBS KIDS

Arthur™

Best of the Nest

Adapted from the ARTHUR PBS Series

A Read-Aloud Story for Parents and Kids

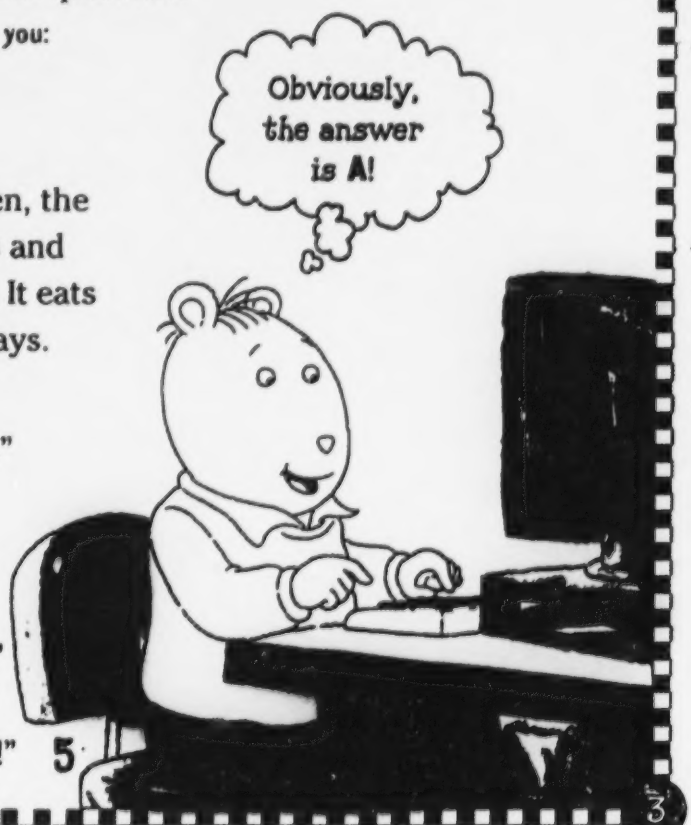
Brain, Binky, and Muffy are in the library. They're playing a computer game called *VirtualGoose*. In the game, each kid pretends to be a brave young goose on a wild adventure. The person who wins is "Best of the Nest." Brain reads the first question:

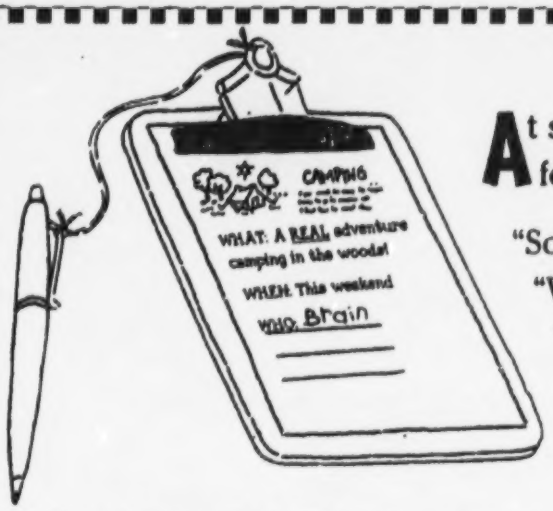
> You are faced with a rushing river. Do you:
> A) fly across the river?
> B) wait for a passing log?
> C) do the Hokey-Pokey?

Brain clicks on the letter **A**. On screen, the goose starts to fly. Suddenly it stops and falls into the river. A shark swims up. It eats the goose! "Game over!" the screen says.

"What?!" says Brain. "Sharks don't live in rivers. They live in the ocean."

"What's wrong, Brain?" asks Binky. "This game is ridiculous. The facts are all wrong!" Brain fumes. "You're just upset because you lost," says Muffy. She turns back to her computer. "Wow! I'm on Level 3 now!"





At school, Brain passes around a sign-up sheet for a real camping adventure.

"Sounds like fun," say Francine and Arthur.
"Will there be real food?" asks Buster.
"I'd love to go, but I'm way too sick,"
Muffy says, coughing weakly.

"What is she up to?" Arthur wonders.
"She wants to get rid of us," says Francine.
"That way she can play *VirtualGoose* all weekend and win the game."

"Sorry, Brain," say Buster and Arthur.
"We can't go."
"There's too much at stake,"
says Francine.

Brain is left alone. "No one wants to go on a real adventure," he sighs.
"They're all too caught up in that *VirtualGoose* game."

Just then, Mr. Ratburn walks by. "I love camping trips!" he says. "Count me in."

BEST COPY AVAILABLE

The next day, Mr. Ratburn says, "Look what I found for our trip!" He shows Brain a huge book, *Trail Maps of the World.*
"That's great, Mr. Ratburn," says Brain.
"But if we print out trail maps from the Internet, it'll be easier to carry."

Mr. Ratburn looks a little nervous. "The ... Internet?" he says.
"I've never actually 'skied' the 'webbing.' I don't know how to start."

"Actually, you surf the Web, Mr. Ratburn," says Brain.
"I'll show you. It's as easy as tying your shoes."

They sit down at the classroom computer. Soon Mr. Ratburn feels right at home. He plays Solitaire, writes an e-mail to his sister, and looks at all sorts of Web sites about Japanese puppetry.

"This is amazing!" says Mr. Ratburn. "I could surf the Web all weekend."

Brain sighs and gets up to walk home.

What do you think happens?

Early Saturday morning, Mr. Ratburn knocks on Brain's door. "Ready to go camping?" he asks.

"Sure," says Brain. "But I thought you were busy surfing the Web."
"Oh, no. I wouldn't miss camping," says Mr. Ratburn.
"Look! I printed out trail maps."
Brain hops in the van. Mr. Ratburn pulls up in front of Arthur's house.

"Arthur!" says Brain happily. "I thought you were going to play *VirtualGoose* all weekend."
"So did I," says Arthur. "I just left the computer for a minute to think about a real tough question:

Night has fallen. The temperature is dropping.
Do you:
A) wrap yourself in dead leaves?
B) cuddle up with the crocodile?
C) do the Hokey-Pokey?

"And then my goose was destroyed by a cruel force of Nature...namely D.W.!"

Arthur hops in the van. Mr. Ratburn stops to pick up Buster and Binky.
"My mom made me get off the computer," Buster says.
"Mine, too," says Binky. "So we decided to go camping after all."

BEST COPY AVAILABLE

Mr. Ratburn and the boys set up their tents, and build a roaring campfire. As the boys are roasting marshmallows, Muffy and Francine burst into the clearing. "We finally found you!" says Francine.

"Which of you ended up winning *VirtualGoose*?" asks Brain. Muffy and Francine grin. "Neither of us," says Muffy. "Yeah," says Francine. "Who knew that the way to scare off a bear is to do the Hokey-Pokey?"

Suddenly, a GROWL is heard from the trees. "It's a bear," gasps Buster.

Binky is taking no chances. He begins to sing,

Put your left foot in,
Put your left foot out...

Everyone joins in, including Mr. Ratburn!

Ask Your Child

- Why was Brain angry about the *VirtualGoose* game?
- Have you ever used a computer?
- Tell me about an adventure you've had outdoors.

Explore the Internet

More and more people are using computers and the Internet to get information, send messages, and have fun. What's it all about? The best way to learn is to jump in and try it.

Head to a library, school, or community center where you can use the Internet for free. Bring this booklet with you. Ask a librarian, teacher, or friend to help you and your child get started.

What is the Internet?

The Internet is like a library you can visit through your computer. The Internet links computers together through cables and phone lines. Millions of people and organizations put information on the Internet through their computers. If your computer is connected to the Internet, you can get this information.

What is the Web?

Many people use the term **the Web** when they talk about the Internet. The World Wide Web (often shortened to www) is a part of the Internet that has information organized into Web sites. Web sites can contain pictures, ideas, sounds, movies, and games, as well as words.

Photo by George Mastellone
monitor
The cursor is the arrow that you see on the computer screen. You use the mouse to move it. When the cursor turns into a pointing hand, click the button on the mouse!
keyboard
mouse

BEST COPY AVAILABLE

Finding information on the Web

To find information on a topic, you can use a **search engine**. A search engine sorts through thousands of Web sites on the Internet and tells you which ones may contain the information you want. Some search engines are made especially for children. On pages 12-13, there are directions on how to use a search engine to find information about aardvarks on the Web. You can use these same steps to find out about any other topic that interests you.

Kids and the Internet

The Internet has a lot to offer kids: homework help, stories, music, games, and virtual field trips. However, there are some activities and Web sites that are not appropriate for children. To make the most of your family's Internet experience, see the tips on pages 14-15.

Family Tips

It's good to have a friend or teacher help you get started on the Internet. First the teacher can help you and then you can try it yourself.—Xiomara A.

There's so much on the Internet. It's good to start slow, with just e-mail or just one good Web site that you can explore with your kid.—Joyce P.

It can be frustrating when an Internet activity doesn't work because it needs more memory or a "plug-in" that your computer can't handle. Over time, we've found some good activities that work well, so we use those as back-ups.—Trish M.

Sometimes when you are trying to learn, you feel like breaking the computer open. Don't get mad. Keep trying. That's what I did.
—Emilio, age 11

What is e-mail?

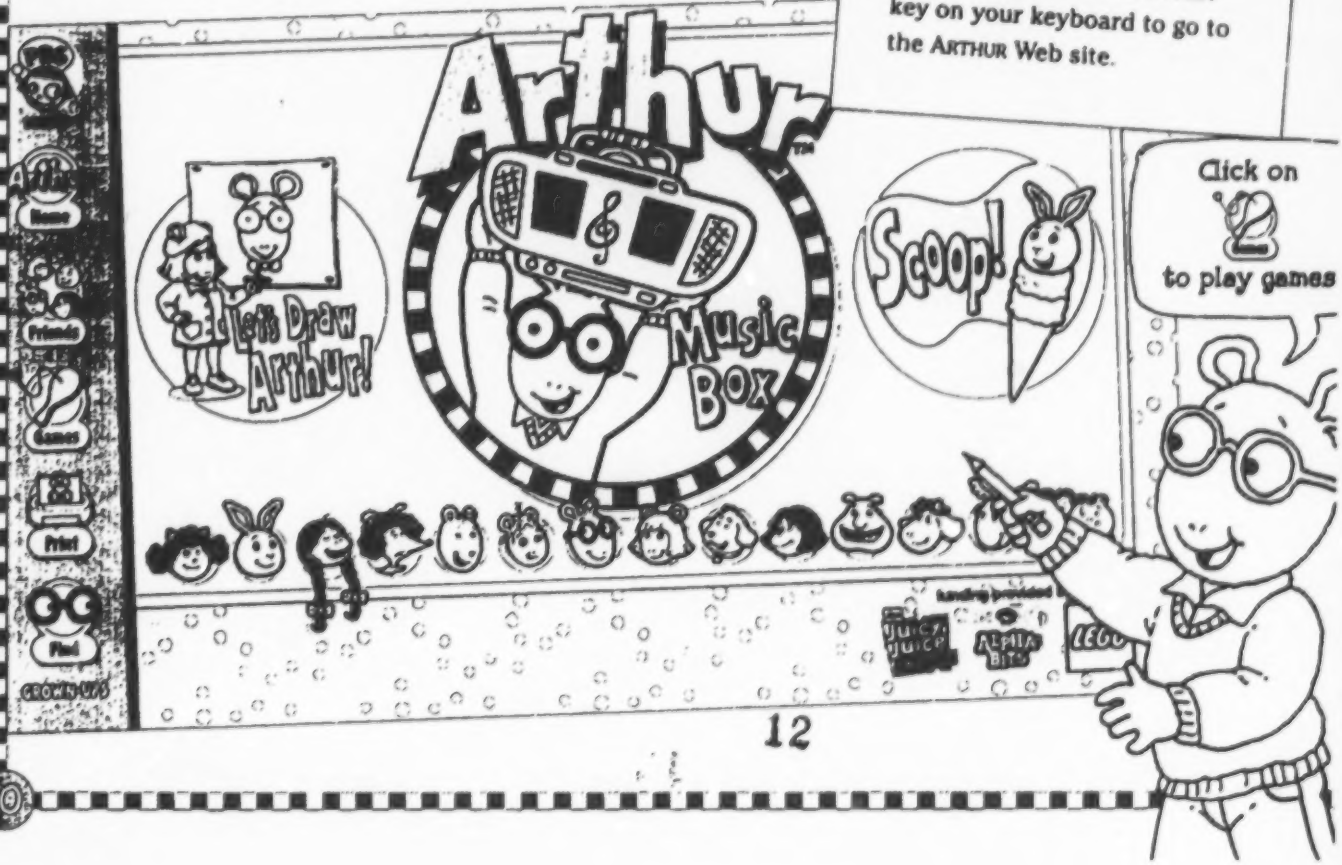
E-mail (or electronic mail) is a quick way to send letters or pictures over the Internet. In order to send and receive e-mail, you need to have an e-mail account. The person you want to communicate with must have one, too. Ask your librarian how to get a free account.

ARTHUR on the Web

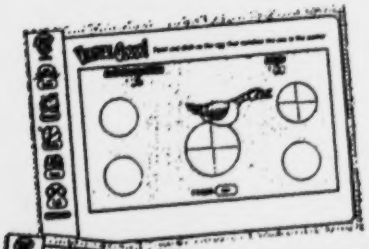
There's so much to see on the Internet. Where do you begin? The ARTHUR Web site is a great place to visit. It's filled with educational games and information for kids and parents. Like all PBS Kids Web sites, it does not have advertisements.

1, 2, 3, Go!

1. Connect to the Internet. If you are using a computer at your public library, the librarian can show you how to do this.
2. Type **pbskids.org/arthur** in the address box at the top of the screen. Watch your spelling! It has to be exactly right. There are no spaces in a Web site address.
3. Press the RETURN or ENTER key on your keyboard to go to the ARTHUR Web site.

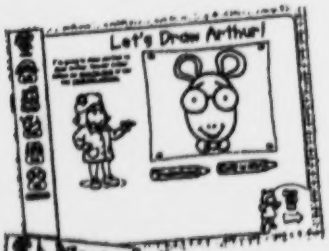


The ARTHUR Web site has lots of activities. Try one of these!



VirtualGoose
Remember *VirtualGoose*? Here's a wild goose game for you to play online.

Binky's Story Scramble
Use the mouse to drag the pictures into the correct order. Binky will read the story to you.



Let's Draw Arthur
Learn to draw Arthur. Follow step-by-step directions. To find this activity, go to **Games**, then look under **Art and Music**.

Trading Cards
What is Buster's favorite color? What does Francine want to be? To find out, print out trading cards for your favorite characters. Click on **Print**, then choose **Trading Cards**.

Exploring Arthur's World

My son likes to sing along with Arthur's Music Box. He loves the puzzles, too. —Amy K. (parent)

I made an Arthur Postcard for my Aunty Susana in Germany. This was my first time to send e-mail. It was COOL!—Aileen, age 7

The computers we were using wouldn't let us download Shockwave so we couldn't play some of the games. That was disappointing. Luckily, we could still play Let's Draw Arthur and the Brain Game.—Ginger T. (parent)

I liked playing the Brain's Brain Game. I like to know the right answers.—Chad, age 7

My daughters enjoyed coloring the characters and creating their own Arthur puppet show. —Erez T. (parent)

Photo by George Mastellone

BEST COPY AVAILABLE

Tracking the Adventurous Aardvark

Arthur may be The World's Most Famous Aardvark, but what is a real aardvark like? Find out by searching the Web. Use *Ask Jeeves for Kids*, a search engine made especially for families.

1 Start searching the Web.

- Connect to the Internet.
- Type this address: **ajkids.com** in the box at the top of your screen.
- Press the RETURN or ENTER key on your keyboard. The computer will take you to the *Ask Jeeves for Kids* search engine.

- Type the word **aardvarks** in the box. Use the mouse to click on the word Ask.

Ask Jeeves Kids and Ask Jeeves are servicemarks of Ask Jeeves, Inc.

"Aardvark," Microsoft® Encarta® Online Encyclopedia 2001 http://encarta.msn.com © 1997-2001 Microsoft Corporation. All rights reserved. Photo of aardvark on Encarta® page: Tom McHugh/Photo Researchers, Inc.

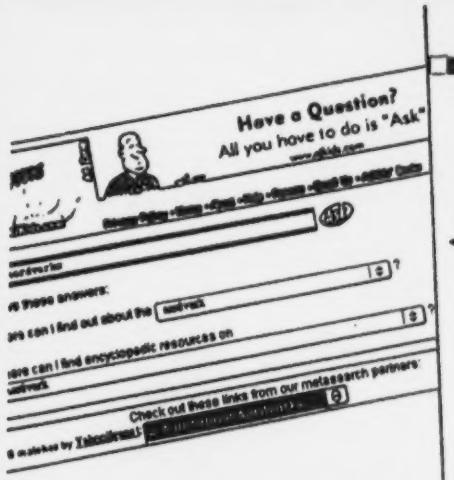
2 Explore your "search results."

- Click on the word Ask. The computer will take you to the Aardvark Web page shown below in box #3.

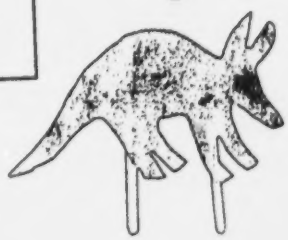
- Visit "Aall Aabout Aardvarks" by clicking here.

This site has a coloring page and an Aardvark Quiz.

BEST COPY AVAILABLE



Some of the Web sites may not work. Some may not contain the information you want. Don't give up! Try another Web site.



More, more, more!

The information you find on the Web site is just the beginning. Here are some more ideas for you and your child.

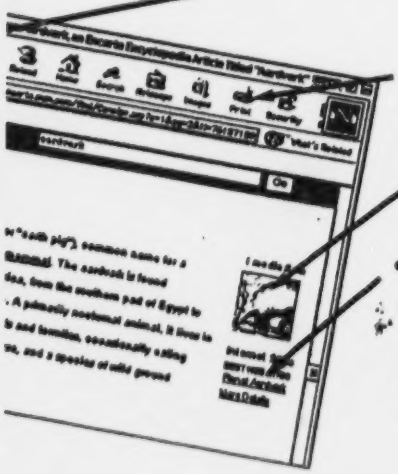
- Look for information about aardvarks in books and encyclopedias.
- Draw pictures or make a sculpture of an aardvark. Write a story, poem, or add interesting facts to go with your artwork.
- Make puppets or masks and put on an aardvark play.

Photos by Maddy Kotish. Aardvark art by: Lewis B., Joshua B., Emily L., Jane L., Fabian W., Daniel W.

13

3

Read about aardvarks.



- Click on the **Back** arrow to return to the previous page.
- Click here to **Print**.
- Click on the photo to get a bigger picture.
- Click on the underlined words to go to the **Planet Aardvark** Web site.

15

BEST COPY AVAILABLE

On the Internet: Family Tips

There are many good Web sites for children. However, there are also Web sites that you would not want your children to see. Parents need to monitor where children go on the Web and how much time they spend online.

Here are some suggestions for enjoying the Internet and helping your children learn to be safe, responsible users.

Use the Web together.

Young children should always use the Internet with an adult. Help your child find good Web sites to explore. Talk about what you see on the screen. Let your child use the mouse as you have fun and learn together.

Spend time online with older kids as well. Let them show you Web sites they like. Together, search for sites that can help with homework, or that give information about a favorite sports team or movie. As you explore, you will be helping your child learn about using the Internet responsibly.

Talk about ads.

Some Web sites have ads that flash constantly. Help children recognize the difference between advertisements and information. You may prefer to have your children visit sites that are advertisement free (such as **pbskids.org**).

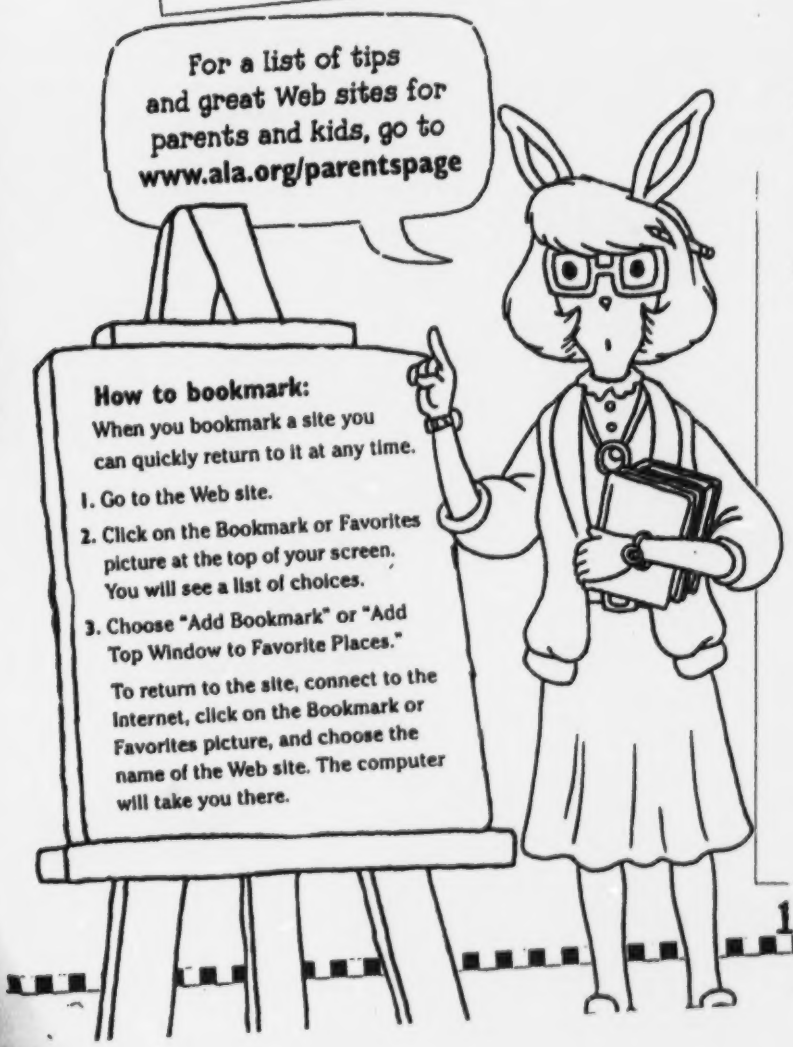
Talk about accuracy.

Anyone can put information on the Internet. Help children understand that everything they read on the Internet is not necessarily true. Check to see who wrote the Web site. Was it written by an organization or person that you trust?

BEST COPY AVAILABLE

Limit screen time.

The American Academy of Pediatrics recommends that children spend no more than two hours a day in front of a TV or computer screen. Be sure your child has time in the day for books, family fun, and active play.


For a list of tips and great Web sites for parents and kids, go to www.ala.org/parentspage
How to bookmark:
When you bookmark a site you can quickly return to it at any time.
1. Go to the Web site.
2. Click on the Bookmark or Favorites picture at the top of your screen. You will see a list of choices.
3. Choose "Add Bookmark" or "Add Top Window to Favorite Places."
To return to the site, connect to the Internet, click on the Bookmark or Favorites picture, and choose the name of the Web site. The computer will take you there.

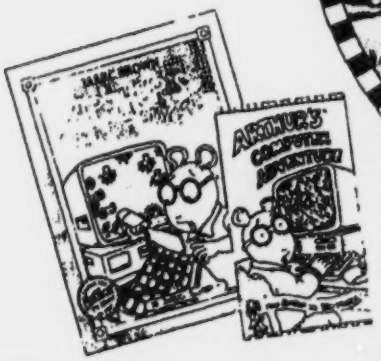
If You Have a Home Computer

- Keep your computer in a place where your family often gathers, such as the kitchen or family room. This way you can remain involved with your children when they are on the Internet. Encourage them to talk about and show you activities and information they find.
- Choose some good Web sites with your children and "bookmark" them. Your children can then return to these sites with one click of the mouse.
- Teach children some basic rules for using the Internet safely.

1. Children should never give their full name, phone number, or address to anyone on the Internet—even on "kid friendly" sites.
2. If your children have questions or feel uneasy about anything they see on the computer screen, they should stop and tell a trusted adult.
3. Children should never arrange to meet with a new Internet friend in person unless their parent goes with them.

Watch and Read ARTHUR®

Watch *Arthur's Computer Adventure* with your child or read the book, *Arthur's Computer Disaster*. It's a good way to start a conversation about computer activities and using computers responsibly.



Visit the ARTHUR® Web site at **pbskids.org/arthur**

This guide was produced by the Educational Programming and Outreach department of WGBH.

Director, Educational Print and Outreach
Karen Barss

Manager, Educational Print
Sonja Latimore

Editor
Elly Schottman

Associate Editor
Amy Kittenplan Hubbard

Contributing Writer
Maddy Kadish

Outreach Coordinator
Eileen Hughes

Outreach Assistant
Staci desBouvrie

Illustrator
Marc Brown

Designer
Danielle Edson

Print Production
Lenore Lanier Gibson

Advisors
Dara Feldman
Marisa Peralta
Faith Rogow
Ginger Tomlinson

ARTHUR is produced by WGBH Boston and CINAR.

Funding for ARTHUR is provided by a Ready-To-Learn Television Cooperative Agreement from the U.S. Department of Education, through the Public Broadcasting Service, and public television viewers.

PBS

Corporate funding is provided by:

© 2001 WGBH Educational Foundation. All rights reserved. All characters and underlying materials (including artwork) copyright by Marc Brown. Arthur, D.W., and the other Marc Brown characters are trademarks of Marc Brown. All third party trademarks are the property of their respective owners. Used with permission.

The contents of this Welcome to the Web activity booklet was supported under the Ready-To-Learn Television Program, P/R Award Number R295A000002, as administered by the Office of Educational Research and Improvement, U.S. Department of Education. However, the contents do not necessarily represent the policy of the Department of Education, and you should not assume endorsement by the Federal Government.

BEST COPY AVAILABLE

Bienvenidos a Internet

LIBRO DE ACTIVIDADES PARA PADRES Y NIÑOS

¿Están listos para una gran aventura familiar? Vamos a explorar Internet. Adentro encontrarán un cuento, actividades y consejos.
ARTHUR® CUENTA CON EL PATROCINIO DE
PBS
Juicy Juice
ALPHA BITS
LEGO

PS 030107

Apreciadas familias:

A Arthur y a sus amigos les encanta jugar con la computadora... visitan sitios en Internet, se envían mensajes electrónicos y juegan juegos. Como sucede con casi todos los niños, a veces les es difícil alejarse de la pantalla.

Es mucho lo que los niños pueden aprender de la computadora y de Internet, pero, al igual que cualquier otro recurso, tienen que aprender a usarlas con sensatez. En este libro de actividades usted y los niños hallarán nociones sobre maneras de explorar Internet con responsabilidad y sin correr peligro. Y, para empezar, visiten el sitio Web de ARTHUR, que ha ganado muchos premios.

En muchos de los cuentos de ARTHUR, tanto en libros como en televisión, se destaca el uso de computadoras. Ese también puede ser un punto de partida para comenzar a hablar sobre las computadoras e Internet. En esta temporada, dos nuevos episodios de ARTHUR se concentrarán en los niños y las computadoras: "Sue Ellen y su ganso frito" y "El ganso virtual". Este libro contiene la versión impresa de "El ganso virtual".

Esperamos que usted y los niños sigan disfrutando de ver a Arthur y a sus amigos en TV y de explorar su mundo en el sitio Web de ARTHUR.

Muy atentamente,

Carol Greenwald

Carol Greenwald
Productora ejecutiva
del programa ARTHUR

BEST COPY AVAILABLE

Arthur™

El ganso virtual

Adaptado de la serie de televisión ARTHUR en PBS

Un cuento que los padres y niños pueden leer en voz alta

Brain, Binky y Muffy están en la biblioteca. Están jugando al *Ganso virtual* en la computadora. En el juego, cada niño hace de cuenta que es un joven y valiente ganso en una gran aventura. El ganador es "el más fornido del nido". Brain lee la primera pregunta:

Estás frente a un río turbulento. ¿Qué haces?
A) Lo cruzas volando
B) Esperas a que pase flotando un tronco
C) Bailas el "Hokey-Pokey"

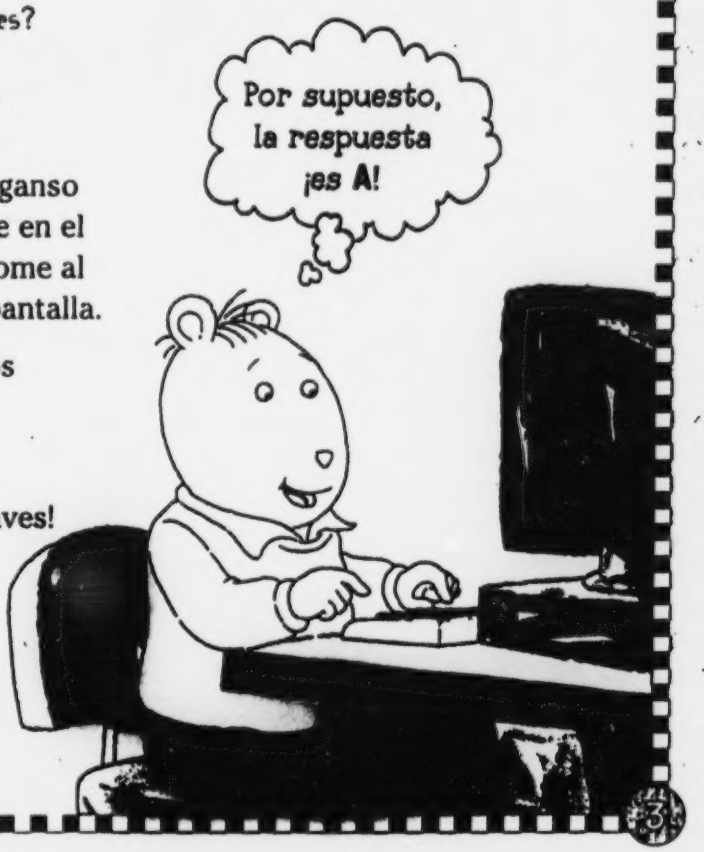
Brain pulsa la letra **A**. En la pantalla, el ganso toma vuelo. De repente se detiene y cae en el río. Llega nadando un tiburón que se come al ganso. "¡Terminó el juego!" anuncia la pantalla.

—¿Qué? —exclamó Brain—. En los ríos no hay tiburones. Son peces del mar.

—¿Qué pasa, Brain? —preguntó Binky.

—Es un juego ridículo. ¡Tiene errores graves! —dijo Brain echando chispas.

—Tú sólo estás molesto porque perdiste —comentó Muffy. Volteó a mirar la pantalla de su computadora—. ¡Hmm! ¡Qué bien! ¡Llegué al Nivel 3!



En la escuela, Brain hace circular una invitación para salir en una aventura de acampar.

—Parece divertido —dijeron Francine y Arthur.

—¿Habrá comida de verdad? —preguntó Buster.

—Me encantaría ir, pero estoy demasiado enferma —dijo Muffy y tosió débilmente.

—¿Qué tendrá en mente? —se preguntó Arthur.

—Quiere librarse de nosotros —contestó Francine—. Así podrá jugar al *Ganso virtual* todo el fin de semana y quedar de ganadora.

—Lo siento, Brain —dijeron Buster y Arthur—. No podemos ir.

—Hay demasiado en juego —dijo Francine.

Brain quedó solo. —Nadie quiere participar en una aventura de verdad —suspiró—. Todos están embobados con ese juego del *Ganso virtual.*

Justo entonces pasó el señor Ratburn.

—Me fascina acampar. Cuenta conmigo.

Al otro día, el señor Ratburn comentó:
—Miren lo que encontré para nuestro viaje.
Le mostró a Brain un libro enorme, *Senderos del mundo*.

—Magnífico, señor Ratburn —comentó Brain—. Pero si imprimimos los mapas de Internet, no tendremos que cargar ese libro tan pesado.

El señor Ratburn parecía un poco nervioso.
—¿De... Internet? —preguntó—.
Nunca he 'nadado en la telaraña'. No sabría cómo comenzar.

—Bueno, perdón. Lo que se hace es navegar en la Web, señor Ratburn —explicó Brain—. Le mostraré. Es tan fácil como atarse los zapatos.

Se sentaron frente a la computadora. Al poco rato, el señor Ratburn se sintió a gusto. Jugó solitario, escribió un mensaje electrónico a su hermana y visitó muchos sitios Web sobre títeres japoneses.

—¡Increíble! —exclamó—. Podría pasar todo el fin de semana aquí.

Brain suspiró y se puso de pie para irse a casa.

¿Qué crees que va a pasar?

BEST COPY AVAILABLE

El sábado en la mañana, muy temprano, el señor Ratburn golpeó en la puerta de Brain. —¿Listo para acampar? —preguntó.

—Claro —contestó Brain—. Pero pensé que estaría navegando en la Web.

—No, jovencito. No me perdería una oportunidad de acampar —respondió el señor Ratburn—. Mira, imprimí los mapas de senderos.

Brain subió al auto. El señor Ratburn se detuvo frente a la casa de Arthur.

—¡Arthur! —gritó Brain contento—. Pensé que ibas a jugar al *Ganso virtual* todo el fin de semana.

—Eso mismo pensé yo —contestó Arthur—. Pero me alejé de la computadora para pensar sobre una pregunta muy, muy difícil:

Cayó la noche y la temperatura está bajando.
¿Qué haces?
A) Te envuelves en hojas secas
B) Abrazas a un cocodrilo
C) Bailas el "Hokey-Pokey"

—Y fue entonces que mi ganso fue destruido por una fuerza cruel de la naturaleza llamada... ¡D.W.!

Arthur subió al auto. El señor Ratburn se detuvo a recoger a Buster y a Binky.

—Mi madre dijo que tenía que dejar de lado la computadora —contó Buster.

—La mía también —agregó Binky—. Por eso decidimos ir a acampar con ustedes.

Entre todos armaron las carpas y prendieron el fuego. Mientras asaban bombones malvaviscos, Muffy y Francine aparecieron por entre los árboles.

—¡Por fin los encontramos! —exclamó Francine.

—¿Quién terminó ganando en *Ganso virtual*? —preguntó Brain.

—Ninguna —contestó Muffy.

—Sí —explicó Francine—. ¿Quién iba a saber que bailando el "Hokey-Pokey" se ahuyenta a los osos?

De repente, se oyó GR-RRR entre los árboles.

—¡Es un oso! —gritó asustado Buster.

Binky no iba a arriesgar nada.
Así que comenzó a cantar:

Agita una mano,
Ahora agita un pie...

Y todos lo acompañaron...
¡hasta el señor Ratburn!

Pregunte al niño

- ¿Por qué se enojó Brain sobre el juego del *Ganso virtual*?
- ¿Has usado una computadora?
- Cuéntame sobre una aventura tuya al aire libre.

Exploren Internet

Más y más personas usan computadoras e Internet para obtener información, enviar mensajes y divertirse. ¿De qué se trata todo eso? Bueno, la mejor forma de aprender es comenzar a hacerlo.

Vayan a la biblioteca, a la escuela o al centro comunitario donde pueden usar una computadora gratis. Lleven consigo este libro y pídanle a la bibliotecaria, a una maestra o a un amigo que les ayude a comenzar.

¿Qué es Internet?

Internet es como una biblioteca que se visita con la computadora. Las computadoras se conectan a Internet con cables y líneas de teléfono. Millones de personas y grupos usan sus computadoras para colocar información en Internet. Si la computadora está conectada a Internet, pueden ir a buscar la información.

¿Qué es la Web?

Muchas personas usan el término **Web** cuando hablan de Internet. La World Wide Web (o Red mundial, a la que a menudo se le llama www) es una parte de Internet que contiene información organizada en sitios Web. Los sitios Web pueden contener imágenes, ideas, sonidos, películas y juegos, así como también palabras escritas.

Foto de George Mastrolone

El cursor es la flecha que se ve en la pantalla de la computadora. Se usa el ratón para moverla de un sitio a otro. Cuando el cursor se convierte en una mano que señala, se usa el botón del ratón para hacer clic.

pantalla

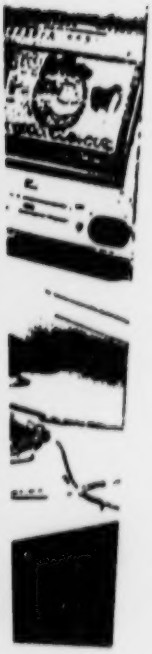
teclado

ratón

26

Cómo buscar información en la Web

Para hallar información sobre un tema, pueden usar un **motor de búsqueda**. Los motores de búsqueda recorren miles de sitios Web en Internet e indican cuáles pueden contener la información que buscan. Algunos son especiales para niños. En las páginas 12 y 13 hallarán instrucciones para buscar información sobre cerdos hormigueros en la Web. También pueden usar estos mismos pasos para buscar datos sobre cualquier otro tema que les interese.



Los niños e Internet

En Internet hay mucho para los niños: ayuda con sus tareas, cuentos, música, juegos y excursiones virtuales. Pero hay actividades y sitios Web que no son aptos para niños. Para aprovechar al máximo la experiencia de la familia en Internet, sigan los consejos de las páginas 14 y 15.

Consejos de otras familias

Cuando comiencen a navegar en Internet, conviene contar con un amigo o maestro que les ayude. Primero el maestro les puede ayudar y luego lo pueden hacer solos. —Xiomara A.

En Internet hay tanto de tanto. Conviene empezar poco a poco, enviando mensajes por correo electrónico o explorando a fondo un buen sitio Web. —Joyce P.

Puede ser frustrante cuando una actividad en Internet no funciona porque necesita más memoria o un "activador" que su computadora no puede utilizar. Con el tiempo, hemos encontrado actividades que funcionan bien, así que esas las usamos como respaldo para cuando algo falle. —Trish M.

A veces cuando uno trata de aprender algo, le dan ganas de tirar la computadora. No te enojes. Sigue intentando. Es lo que hice yo.—Emilio, de 11 años

¿Qué es *e-mail*?

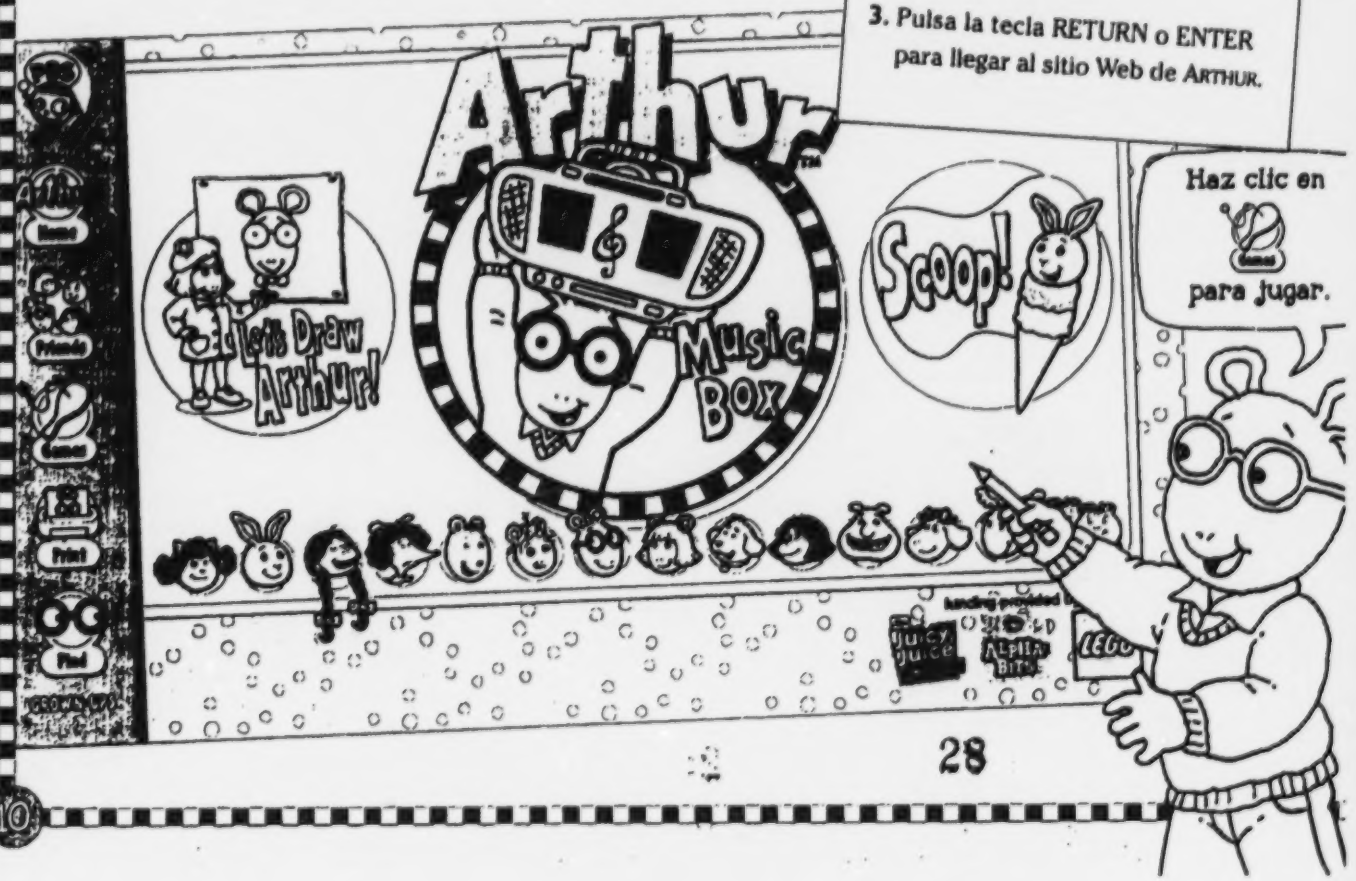
El *e-mail* (se pronuncia "imeil" y significa correo electrónico) es para enviar cartas o imágenes por Internet. Para usarlo, se necesita una cuenta de correo electrónico. La persona con quien se quiere comunicar también tiene que tener una cuenta. Pida a la bibliotecaria que le enseñe a conseguir una cuenta gratuita.

ARTHUR en la Web

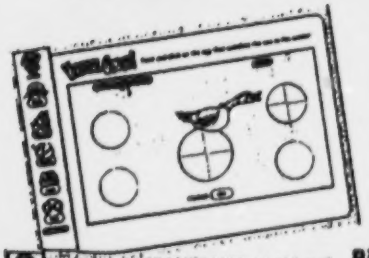
Hay tanto para ver en Internet. ¿Dónde comenzar? Es muy divertido visitar el sitio Web de ARTHUR. Está lleno de juegos educativos e información para niños y padres de familia. Al igual que todos los sitios Web de PBS Kids, no contiene propaganda.

1, 2, 3, ¡vamos!

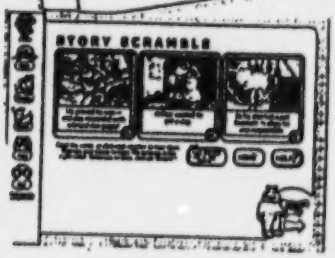
1. Conéctate a Internet. Si usas una computadora en la biblioteca pública, la bibliotecaria te enseñará a hacerlo.
2. Escribe **pbskids.org/arthur** en la casilla en la parte de arriba de la pantalla. Escribe con cuidado. Todo tiene que ser exacto. En las direcciones de sitios Web no hay espacios.
3. Pulsa la tecla RETURN o ENTER para llegar al sitio Web de ARTHUR.



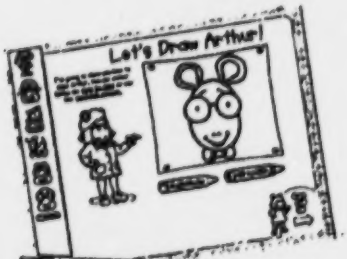
El sitio Web de ARTHUR tiene muchas actividades. Prueba una de estas.



VirtualGoose
¿Recuerdas al *Ganso virtual*? Este es el juego sobre el ganso silvestre que puedes jugar en línea.



Binky's Story Scramble
Usa el ratón para arrastrar las imágenes hasta que estén en el orden correcto. Binky te leerá el cuento.



Let's Draw Arthur
Aprende a dibujar a Arthur. Tiene instrucciones que te orientan paso por paso. Esta actividad la encuentras en **Games** y luego buscas bajo **Art and Music**.

Trading Cards
¿Cuál es el color favorito de Buster? ¿Qué quiere ser Francine? Para descubrirlo, imprime las tarjetas de colección de tus personajes predilectos. Haz clic en **Print** y luego selecciona **Trading Cards**.

Exploremos el mundo de Arthur

A mi hijo le gusta cantar acompañado de la caja de música de Arthur. También le encantan los juegos. —Amy K. (madre)

Hice una postal de Arthur para mi tía Susana que vive en Alemania. Fue mi primer mensaje electrónico. ¡Chévere! —*Aileen, de 7 años*

Las computadoras que usamos no nos dejaban bajar Shockwave *así que no podíamos jugar algunos juegos. Por fortuna, pudimos jugar* Let's Draw Arthur *y el juego* Brain Game.
—Ginger T. (madre)

Me gustó el juego Brain Game. *Me gusta saber las respuestas correctas.* —Chad, de 7 años

A mis hijas les encantó colorear los personajes y crear un teatro de títeres de Arthur.
—Erez T. (padre)

Foto de George Mastrianne

BEST COPY AVAILABLE

Síguele la pista al osado cerdo hormiguero

Arthur quizás sea el 'Cerdo hormiguero más famoso del mundo', pero ¿cómo son los cerdos hormigueros de verdad? Descúbrelo en la Web. Usemos un motor de búsqueda especial para familias y la palabra 'aardvark' que quiere decir cerdo hormiguero en inglés.

1

Comienza tu búsqueda por la Web.

- Conéctate a Internet.
- Escribe esta dirección: **ajkids.com** en la casilla en la parte de arriba de la pantalla.
- Pulsa RETURN o ENTER en el teclado. La computadora te llevará al motor de búsqueda *Ask Jeeves for Kids*.

- Escribe la palabra **aardvarks** en la casilla. Usa el ratón para hacer clic en la palabra Ask.

2

Explora los resultados de tu búsqueda.

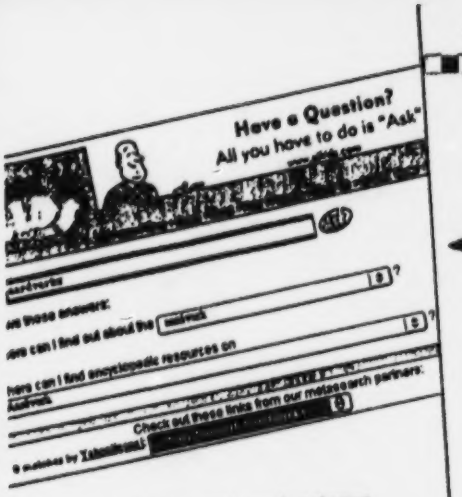
- Haz clic en la palabra Ask. La computadora te llevará a la página de los cerdos hormigueros que se ilustra abajo en la casilla Nº 3.
- Para visitar otro sitio sobre cerdos hormigueros, haz clic aquí.

En este sitio hallarás un libro de colorear y un cuestionario sobre cerdos hormigueros.

¿Qué comen los cerdos hormigueros? ¿Puedo tener uno en casa?
Para leer sobre los cerdos hormigueros en español, visita: jefeiver3.tripod.com/ANIMALES/FICHACERDHOR.htm
Ask
30

Ask Jeeves Kids y Ask Jeeves son marcas de servicio de Ask Jeeves, Inc.
"Aardvark," Microsoft® Encarta® Online Encyclopedia 2001 http://encarta.msn.com
© 1997-2001 Microsoft Corporation. Derechos reservados.
Foto del cerdo hormiguero en la página de Encarta®: Tom McHugh/Photo Researchers, Inc.

BEST COPY AVAILABLE



A veces los sitios Web no funcionan. Otros no contienen la información que buscas. No te des por vencido. Busca otro sitio Web.

¡Más, más, más!

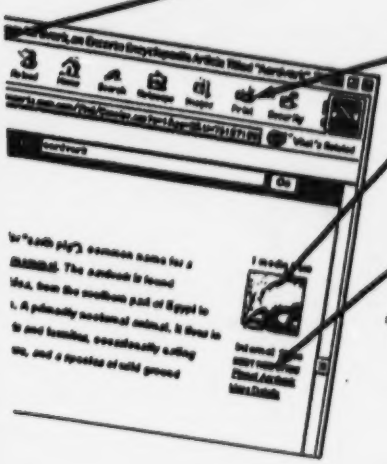
La información que encuentren en un sitio Web es tan solo el comienzo. He aquí otras ideas que pueden poner en práctica.

- Busquen información sobre los cerdos hormigueros en libros y enciclopedias.
- Hagan dibujos o una escultura de un cerdo hormiguero. Escriban un cuento o un poema y agreguen datos interesantes para acompañar la obra de arte.
- Hagan una obra teatral sobre cerdos hormigueros con títeres o máscaras.

Fotos de Maddy Kadish. Arte de los cerdos hormigueros: Lewis B., Joshua B., Emily L., Jane L. Fábian W., Daniel W.

3

Lee sobre los cerdos hormigueros.



- Haz clic en la flecha **Back** para regresar a la página anterior.
- Haz clic en **Print** para imprimir.
- Haz clic en la foto para ver una imagen más grande.
- Haz clic en las palabras subrayadas para visitar el sitio Web llamado **Planet Aardvark**.

BEST COPY AVAILABLE

Internet en familia

Son muchísimos los sitios Web buenos para niños. Pero también hay sitios que usted no querrá que los niños vean. Los padres de familia tienen que vigilar adónde van los niños en la Web y cuánto tiempo pasan frente a la computadora.

He aquí algunas sugerencias para divertirse en Internet y ayudar a los niños a usarla sin que corran peligro.

Usen la Web juntos.

Los niños chicos siempre deben usar Internet con un adulto. Ayude a los niños a encontrar sitios buenos para explorar. Háblele de lo que ven en la pantalla. Deje que el niño use el ratón para divertirse y aprendan juntos.

Dedíqueles tiempo en línea a los niños mayores también. Deje que le muestren sitios web que les agradan a ellos. Juntos, busquen sitios que les puedan ayudar con sus estudios, o que den información sobre un equipo deportivo o una película favorita. Al explorar con ellos, ayudará a los niños a usar Internet de manera responsable.

Hablen de la propaganda.

Algunos sitios Web tienen anuncios publicitarios que parpadean constantemente. Ayude a los niños a distinguir entre la propaganda y la información. Quizás usted prefiera que los niños visiten sitios que no tengan propaganda (tales como **pbskids.org**).

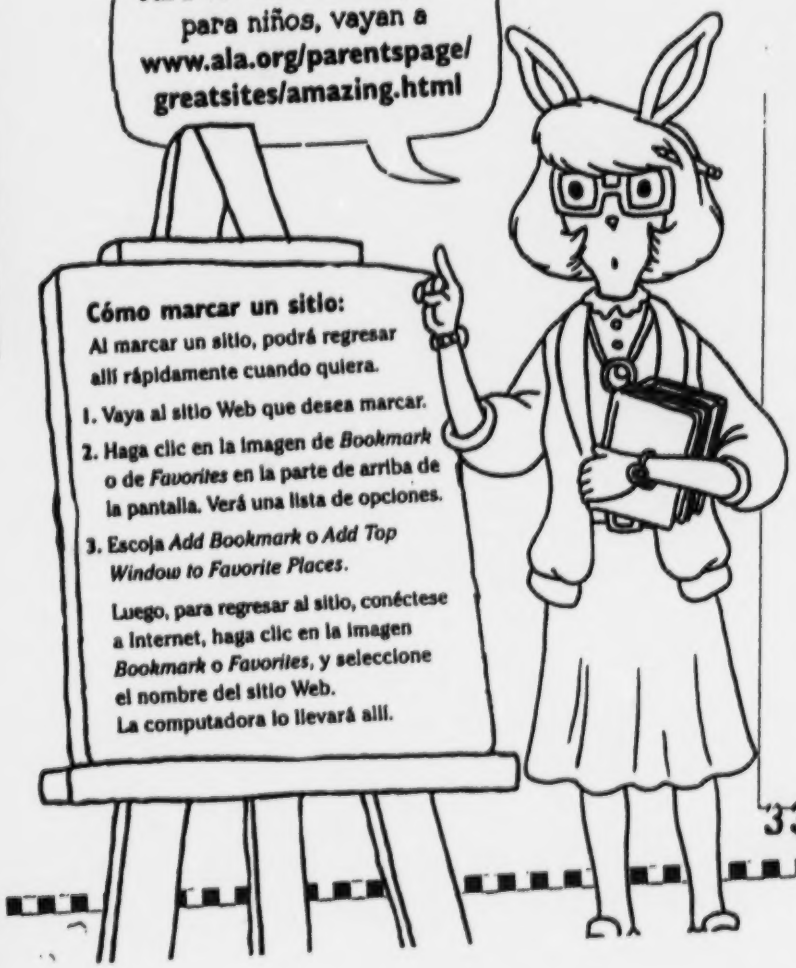
Hablen de los errores.

Cualquiera puede poner información en Internet. Ayude a los niños a entender que todo lo que leen en Internet no es necesariamente cierto. Verifique quién es el autor del sitio Web. ¿Lo escribió una entidad o persona en la que usted confía?

Limite el uso.

La Academia Estadounidense de Pediatría recomienda que los niños no pasen más de dos horas al día frente a la pantalla del televisor o de la computadora. Asegúrese de que el niño tenga tiempo en el día para libros, actividades de familia y juego activo.

Para ver sitios en español para niños, vayan a **www.ala.org/parentspage/greatsites/amazing.html**



Cómo marcar un sitio:

Al marcar un sitio, podrá regresar allí rápidamente cuando quiera.

1. Vaya al sitio Web que desea marcar.
2. Haga clic en la imagen de *Bookmark* o de *Favorites* en la parte de arriba de la pantalla. Verá una lista de opciones.
3. Escoja *Add Bookmark* o *Add Top Window to Favorite Places*.

Luego, para regresar al sitio, conéctese a Internet, haga clic en la imagen *Bookmark* o *Favorites*, y seleccione el nombre del sitio Web. La computadora lo llevará allí.

Si tiene computadora en casa

- Manténgala en un sitio donde la familia pasa el tiempo junta, como la cocina o la sala. Así usted estará con los niños cuando ellos estén en Internet. Anímelos a mostrar y hablar de las actividades e información que encuentren.
- Escojan sitios Web buenos junto con los niños. Márquenlos para que los niños puedan regresar a ellos con un solo clic del ratón.
- Enséñeles a los niños unas reglas básicas para usar Internet sin peligro.
  1. Los niños nuncan deben dar su nombre completo, teléfono o dirección a nadie en Internet... ni siquiera en sitios "seguros para niños".
  2. Si los niños tienen preguntas o se sienten inseguros sobre algo que ven en la pantalla, deben detenerse y comentárselo a un adulto en quien confían.
  3. Nunca deben aceptar verse en persona con un nuevo amigo de Internet a menos que vayan acompañados del padre o la madre.

Miren y lean ARTHUR®

Mire *La aventura informática de Arthur* con los niños o lean juntos el libro *El desastre de la computadora de Arthur*. Son perfectos para iniciar una conversación sobre la informática y el uso de las computadoras.

Foto de Lisa Tassar para WGBH

Visita el sitio Web de ARTHUR® en **pbskids.org/arthur**

Esta guía es obra del Departamento de Educación y Extensión Comunitaria de WGBH.

Directora, Publicaciones Educativas y Extensión
Karen Barss

Gerente, Publicaciones Educativas
Sonja Latimore

Editores
Elly Schottman
Amy Kittenplan Hubbard

Autora contribuyente
Maddy Kadish

Traducción al español
Spanish/English Services

Coordinadora de Extensión
Eileen Hughes

Asistente de Extensión
Staci desBouvrie

Ilustrador
Marc Brown

Diseñadora
Danielle Edson

Producción de publicaciones
Lenore Lanier Gibson

Asesores
Dara Feldman
Marisa Peralta
Faith Rogow
Ginger Tomlinson

ARTHUR es una producción de WGBH Boston y CINAR.

Los fondos para la producción de ARTHUR provienen de un Convenio Cooperativo de Televisión Ready-To-Learn del Departamento de Educación de Estados Unidos administrado por el Public Broadcasting Service, y de los televidentes de la televisión pública.

Con el patrocinio de

Juicy Juice · Alpha Bits · LEGO

34

© 2001 WGBH Educational Foundation. Derechos reservados. Todos los personajes y el material subyacente (incluso el arte) son propiedad intelectual de Marc Brown. Arthur, D.W., y los demás personajes de Marc Brown son marcas registradas de Marc Brown. Todas las demás marcas registradas de terceros son de propiedad de sus respectivos propietarios. Se han usado con la debida autorización.

El contenido de esta libro de actividades *Bienvenidos a Internet* contó con apoyo del Ready-To-Learn Television Program, P/R Award Number R295A00068, administrado por el Despacho para la Investigación y Mejoramiento de la Educación, Departamento de Educación de EE.UU. Sin embargo, el contenido no necesariamente representa normas oficiales del Departamento de Educación ni se debe suponer que cuenta con el aval del gobierno federal de Estados Unidos.

BEST COPY AVAILABLE